Gilbert Goodmate Handbuch

Installation

Wählen die eine Installationsform und folgen Sie den Anleitungen
Es stehen drei Installationsgrößen zur Verfügung:

Minimum – installiert das Wesentliche

Medium – installiert alles, bis auf die Schnittszenen und die Sprachausgabe (diese benötigen viel Speicher

Maximum – installiert alles!

Start des Spiels

Wenn die Installation beendet ist kehren Sie wieder in den Programmlauncher zurück. Hier können Sie zwischen sechs verschiedenen Optionen wählen.

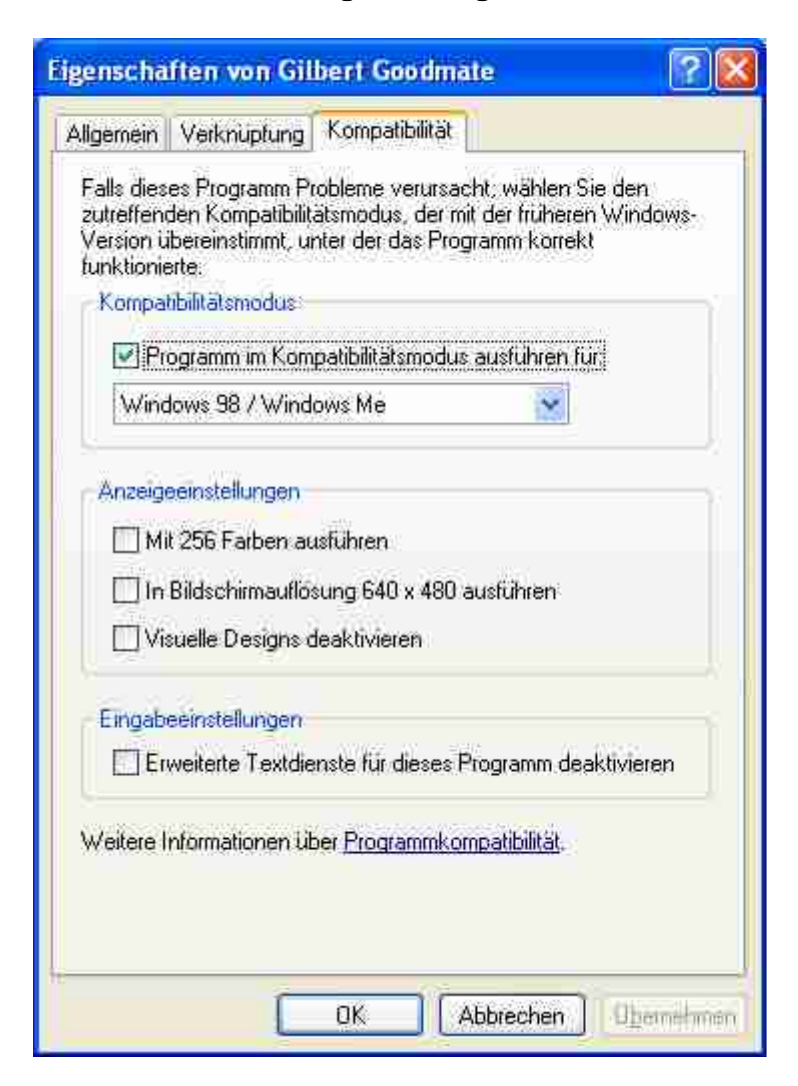
A. **„Play Game”**
Mit diesem Button beenden Sie das Setup und starten das Spiel.

B. **„View Readme“**
Hier finden Sie Informationen zur Installation der Software.

C. **„Uninstall Game“**
Mit dieser Option können Sie das Spiel jederzeit wieder deinstallieren.

D. **„Exit to Windows“**
Mit dieser Option kehren Sie zu Windows zurück.

WICHTIGER HINWEIS:
Für den Start des Spiels unter Windows XP müssen Sie folgendes beachten. Nachdem das Spiel installiert ist, klicken Sie bitte mit der rechten Maustaste auf das Gilbert-Icon auf Ihrem Desktop. Unter der Rubrik „Kompatibilität" legen Sie nun bitte die Freigabe für Windows XP in dem Feld „Kompatibiltätsmodus" fest.
Zur Veranschaulichung siehe folgenden Screenshot:



Einführung

Was ist Gilbert Goodmate?
Gilbert Goodmate ist ein Abenteuerspiel, in dem Sie die Rolle eines jungen Mannes, namens Gilbert, schlüpfen. Gilbert trifft auf interessante Charaktere, löst Rätsel und erhält Hinweise, um in der Story voran zu kommen.

Es gibt eine Story? Cool! Wovon handelt sie?
Aufgrund einer Verkettung unglücklicher Umstände gerät Gilbert in ein faszinierendes Abenteuer. Das kommt ihnen bekannt vor? Also, dieses Abenteuer fängt aber auf eine ganz andere Weise an:

Vor vielen Jahren lebte ein böser Zauberer, in seinem Schloss nahe der Stadt Phungoria. Sein Name war Karn, und er war ein wirklich, wirklich übler Kerl. Wir reden hier nicht über „schlechten Atem" und „langweilige Konversationen" – dieser Typ war die Ausgeburt des Bösen, mit üblen Gedanken, üblen Gefühlen und der Absicht die ganze Welt zu regieren.

Mit seinem Ziel die Welt zu beherrschen(,) bekämpfte er unerbittert jeden einzelnen Widersacher. Er besiegte die tapfersten Männer des Landes, sehr verärgerte Frauen und manchmal auch Gruppen von dreißig starken Kämpfern und mehr. Aber ein Held nach dem anderen fiel.

Aber als bereits alles verloren schien, kam ein sehr junger Mann namens Marvin, um sich dem bösen Zauberer im Kampf zu stellen. Und mit der ungewöhnlichen Hilfe eines riesigen Pilzes besiegte er Karn und befreite das Land von Tyrannei und Dunkelheit.

Stellen Sie sich mal vor, ein Kind aus ihrer Stadt rettet das Land mit Hilfe eines riesigen Pilzes. Für die Leute von Phungoria war natürlich Party angesagt! Marvin wurde als Held gefeiert und der Pilz erhielt, für alle sichtbar, einen Ehrenplatz in der Stadt. Jedes Jahr feierten die Bewohner von Phungoria ein riesiges Fest, um nie zu vergessen, wie die Welt gerettet wurde. Und auf diesem Fest wurde eine neue Person, die für ein Jahr den Pilz verantwortlich war, ausgewählt.

Dieses Jahr war es Gilberts Großvater, Abraham Goodmate, der bei seinem Leben geschworen hat, für ihn zu sorgen, ihn zu beschützen und zu verteidigen, falls es nötig wäre. Aber eine Woche vor dem Festival wurde der Pilz gestohlen – und Abraham soll dafür die Verantwortung tragen. Er wurde ins Gefängnis gesperrt und soll während des Festivals hingerichtet werden.

Für Gilbert gibt es nun einen Weg, um seinen Großvater zu retten. Er muss den Pilz und den Dieb finden und das auch noch bis zum Ende der Woche.

Die guten Typen

Das ist ja interessant, bitte erzähl mir mehr über Gilbert Goodmate und seine Freunde.

Gilbert Goodmate

Groß, dünn und ein bisschen lustig aussehend. Aber nichts desto trotz ist er clever und charmant, also, ziemlich clever.

Er ist sich nicht ganz darüber im klaren, was er mit seinem Leben anfangen möchte, aber er ist entschlossen, seinen Großvater zu retten. Er ist bereit dafür alles ihm mögliche zu tun, solange es niemandem weh tun muss ... oder, zumindest ihm niemand weh tut.

Und wie alle jungen Abenteurer ist er ein wenig kleptomanisch veranlagt.

Er erweckt nicht den Eindruck als ob er es schaffen könnte. Aber er hat ja schließlich viele gute Freunde.

Prinzessin Michelle

Eine junge Frau, die das totale Gegenteil von ihrem schwachen Vater, dem König von Phungoria, ist. Prinzessin Michelle hat einen starken Charakter und einen noch stärkeren Willen. Sie hat ihr Ziel fest vor Augen und hilft mit Überzeugung und Zuversicht weiter.

Sie liebt ihre Untertanen und verteidigt energisch ihren Standpunkt. Vielen Leute in Phungoria wollen sie an Stelle ihres Vaters auf dem Thron sehen. Bis dahin unterstützt sie die lokale Wirtschaft, besonders wenn es darum geht sich ein neues paar Schuhe zu kaufen.

Die Verbrecher

(Ein Wort vom Entwickler) Da Gilbert ein wirklich netter Kerl ist, hat er eigentlich gar keine Feinde... also passt in die Rolle des Bösen nur der Pilzdieb. Sie fragen sich vielleicht: Warum schreiben wir dann überhaupt von den Verbrechern?

Also, das ist ziemlich einfach. Wir haben schon den Teil über die „Waffen“ und die „Zauberei“ rausgenommen, aber um das Spiel etwas interessanter zu machen brauchten wir wenigstens einen coolen Teil.

Der Pilzdieb

Der mysteriöse Charakter, der den Pilz gestohlen hat, was damit endete, dass der arme Abraham hinter Gitter kam. Gilbert muss diesen Dieb finden und den Pilz zurück bringen, um seinen Großvater zu retten.

Tutorial

Ich will jetzt mit dem Spiel anfangen, wie kann ich Gilbert laufen lassen?

Damit Gilbert sich zu einem bestimmten Punkt auf dem Bildschirm bewegt, diesen Punkt einfach mit der linken Maustaste anklicken, und er läuft dorthin.

Das war ja ziemlich einfach ... aber ich bin ein bisschen verwirrt, denn manchmal wird der Cursor rot, warum?

Bei manchen Gegenständen im Spiel wird der Cursor rot. Das bedeutet, dass Sie mit diesen Gegenständen interagieren können. Gehen Sie mit dem Cursor auf das entsprechende Objekt, warten Sie bis er rot wird und halten Sie die linke Maustaste solange gedrückt bis das Interface erscheint.

Wichtig: Wenn Sie mit dem Cursor auf ein Objekt gehen, erscheint eine Textzeile, die Ihnen sagt um was für ein Objekt es sich handelt.

Das Interface

Hey, so ein komisches Pilzzeichen erscheint auf dem Bildschirm, wenn ich die linke Maustaste über einem Objekt gedrückt halte!

Also, dieses Pilzzeichen ist das Interface.
(Ein Wort vom Entwickler) Da das Spiel von einem Pilz handelt, dachten wir, es wäre doch nett, wenn wir einen Pilz als Interface verwenden. Clever, oder?

Es gibt drei animierte Icons im Interface: Augen, Mund, Hände. Man kann mit einige Objekte oder Personen ansehen, sie anfassen/nehmen oder mit ihnen sprechen.

Eine „Augen“ Handlung – (ein Objekt/Person ansehen/untersuchen)
Eine „Mund“ Handlung – (mit Person(Objekt reden; Objekt essen)
Eine „Hand“ Handlung – (Ein Objekt/Person nehmen, schlagen, etc.)

Wenn das Interface auf Ihrem Bildschirm erscheint, bewegen Sie den Cursor über das Icon, das Sie verwenden wollen. Wenn die Hände gewählt werden, „grapschen“ sie, die Augen öffnen sich und der Mund geht auf. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um eine Interaktion auszulösen.
Hinweis: Unter dem Pilzzeichen erscheint eine Textzeile mit der Handlung, die Gilbert ausführt, wenn Sie die Maustaste wieder los lassen.

Wie soll das gehen??? Erklären Sie bitte nocheinmal, wie das funktioniert. Vielleicht können Sie es mir an einem Beispiel erklären.

Beispiel: Sie möchten das schöne, weiche Kissen von Gilberts Bett nehmen. Führen Sie den Cursor über das Kissen, so dass er rot wird. Klicken Sie es an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt bis das Interface mit dem Pilz auf dem Bildschirm erscheint. Halten Sie die Taste weiterhin gedrückt und

bewegen Sie die Maus solange hin und her, bis die Handlung „nehmen“ im Interface erscheint, jetzt lassen Sie die Taste wieder los, damit das Kissen genommen werden kann.

Je nachdem was Gilbert mit einem bestimmten Gegenstand/ Objekt machen soll, müssen Sie eine der drei Handlungen auswählen.

Das Interface erscheint wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten. Im Interface erscheint eine Textzeile mit der entsprechenden Handlung, die ausgeführt werden kann.

Okay, ich glaub ich hab's. Aber warten Sie mal, manchmal wird der Cursor zu einem kleinen Pilz!! Was hat das zu bedeuten?

Manchmal verwandelt sich der Cursor in einen kleinen Pilz. Der Cursor zeigt dann den Eingang zu einem anderen Raum oder zu einer anderen Location an. Mit einem einfachen Klick sieht man, wie Gilbert dorthin läuft. Mit einem Doppelklick gibt es einen kurzen Schnitt in die andere Location.

Der kleine Pilz weist auf einen anderen Raum oder eine andere Location hin.

Ähh?? Können Sie mir das noch mal ein einem Beispiel erklären?

Z.B. Sie wollen Gilberts Haus verlassen. Um die Tür zu öffnen, öffnen Sie das Interface und wählen Sie „Tür öffnen“ aus. Die Tür öffnet sich und Sie können nun durch die geöffnete Tür schauen. Führen Sie nun den Cursor auf die Fläche im Freien und Sie werden sehen, dass der Cursor sich in einen Pilz verwandelt. Wenn der Cursor sich in einen Pilz verwandelt hat, klicken Sie einmal und Gilbert geht hinaus ins Freie. Mit einem Doppelklick wird Gilbert direkt in die nächste Location transportiert.

Das Inventar

So langsam fange ich an alles zu verstehen, aber wo finde ich die bereits aufgesammelten Gegenstände?

Rechtklick (einmal kurz die rechte Maustaste drücken) um die in die Übersicht der Gegenstände zu gelangen. (Die Übersicht sieht aus wie eine große Holzbox) Alle Gegenstände, die Sie aufgesammelt haben werden in dieser Box aufbewahrt.

Wenn Sie schon mehr Gegenstände eingesammelt haben als in der Box sind, benutzen Sie die Pfeile an der linken Seite der Box, um auf die nächste „Seite" zu blättern.

Rechtsklick um die Holzbox mit den Gegenständen zu öffnen. Benutzen Sie die beiden Pfeile auf der linken Seite um die „Seiten" durchzublättern.

Sie können sich die Gegenstände mit dem Interface anschauen und sie untersuchen oder sie benutzen. Genauso wie Sie es mit den anderen Gegenständen im Spiel machen.

Ich habe das Gefühl, dass man mit ihnen noch mehr machen kann.. .

Sie können die Gegenstände auch miteinander kombinieren. Führen Sie den Cursor über den entsprechenden Gegenstand und

klicken Sie ihn kurz mit der linken Maustaste an (ein längerer Klick öffnet das Interface). Der Cursor verwandelt sich jetzt in das Objekt. Um den Gegenstand zusammen mit einem anderen Gegenstand zu benutzen, führen Sie ihn einfach über das andere Objekt und drücken wieder kurz die linke Maustaste.

Man kann Objekte miteinander kombinieren. Einfach den Gegenstand kurz links anklicken, ihn über den anderen Gegenstand legen und noch einmal kurz links klicken.

Hmm... bedeutet das, dass ich auch Gegenstände aus der Box mit Gegenständen auf dem Bildschirm kombinieren kann?

Korrekt. Wählen Sie den Gegenstand aus Ihrer Holzbox mit einem Linksklick aus und führen Sie ihn über den Rand der Box hinaus auf den Bildschirm (die Box verschwindet vom Bildschirm). Führen Sie den Gegenstand nun mit Hilfe der Maus zum gewünschten Objekt und drücken Sie einmal kurz die linke Maustaste.

Hinweis: Mit einem einfachen Rechtsklick verwandelt sich der Cursor, der die Form des Gegenstandes angenommen hat, wieder in das Kreuz. Um den Gegenstand wieder in die Holzbox zurückzulegen, einmal kurz rechts klicken.

Sie können auch Gegenstände aus der Box mit Gegenständen auf dem Bildschirm kombinieren. Um den Gegenstand zurück zu legen, einmal kurz rechts klicken.

Das Reden mit anderen Charakteren

Okay, jetzt kann ich mit den Gegenständen umgehen und sie miteinander kombinieren... aber wie kann ich mit anderen Charakteren sprechen?

Sie können mit anderen Charakteren sprechen, indem Sie das Interface über ihnen öffnen und die Handlung „sprechen mit" auswählen.

Es stehen mehrere Textzeilen Für Gilbert zur Verfügung. Diese Textzeilen erscheinen auf der linken Seite des Bildschirms. Um eine Textzeile auszuwählen, muss diese einfach nur mit der linken Maustaste angeklickt werden. Gilbert wird dann diese Textzeile sprechen und der Dialog wird dann genau so weitergehen.

Unterhalten Sie sich solange mit einem Charakter, bis Sie alle Informationen haben, die Sie von ihm brauchen. Sie können eine Reihe hilfreicher Hinweise erhalten, wenn Sie die Charaktere fragen.

Manchmal reden die Charaktere Sachen, die mich nicht interessieren.

In diesem Fall drücken Sie einfach ESC, um zur nächsten Textzeile zu wechseln. Das kann Ihnen sehr hilfreich sein, wenn Sie sich wiederholt mit einem schwierigen Charakter unterhalten müssen. Aber seien Sie vorsichtig, dass Sie nicht wichtige Antworten einfach wegklicken.
Sie können mit anderen Charakteren sprechen, indem Sie das Interface über ihnen öffnen und die Handlung „sprechen mit" auswählen.

Der Optionsbildschirm

Okay, ich hab jetzt schon eine Weile gespielt und möchte nun den Spielstand speichern, aber ich kann die Optionen nicht finden.

Sie kommen jederzeit mit Hilfe der F1 Taste zu den Optionen. Von diesem Bildschirm aus könne Sie während des Spiels Spielstände speichern und laden oder Einstellungen verändern.

Speichern
Klicken Sie auf den „Save-Button" auf dem Bildschirm. Dann klicken Sie auf einen der leeren Speicherslots auf der linken Bildschirmseite. In dem angeklickten Slot muss jetzt eine vertikale Linie (Cursor) erscheinen.

Geben Sie dem abgespeicherten Spielstand eine Kurzbeschreibung und drücken Sie ENTER (oder drücken Sie den „OK"- Button).

Unter dem gespeicherten Spielstand erscheint eine kleine Skizze – diese Skizze gehört zu diesem abgespeicherten Spielstand.

Wenn Sie Ihre Meinung ändern und den Spielstand noch nicht speichern möchten, drücken Sie einfach ESC (oder den Button „Cancel“) um zu den Optionen zurück zu kehren.

Hinweis: Sie können einen bereits gespeicherten Spielstand überschreiben.

Laden des gespeicherten Spielstands
Klicken Sie auf den Button „Load“. Dann klicken Sie auf den gespeicherten Spielstand auf der linken Bildschirmseite, den Sie laden möchte.

Unter der Liste der gespeicherten Spielstände erscheint eine Skizze des jeweiligen gespeicherten Spielstandes.

Drücken Sie ENTER oder den Button „OK“ um den Spielstand zu laden.

Um den Vorgang abzubrechen drücken Sie einfach ESC oder den Button „Cancel“.

Verändern der Einstellung
Folgende Einstellungen können in den Optionen verändert werden:

Schatten On/Off: Schaltet den Schatten unter jedem Charakter ein oder aus.
Transparenz On/Off: Schaltet den speziellen transparenten Charakter einiger Objekte ein oder aus.

Hinweis: Schatten sind *immer* transparent, unabhängig von der Option

Sprache On/Off: Blendet die Untertitel ein oder aus, wenn die Charaktere sprechen.

Des weiteren kann die Einstellung der Maus oder die Textwiedergabe verändert werden. Stellen Sie einfach die Balken nach links, damit es langsamer wird, oder nach rechts, damit es schneller wird.

(Ein Wort vom Entwickler) Aufgrund des begrenzten Raumes auf dem Bildschirm für Optionen mussten wir leider den „Gore Slider“ wieder raus nehmen. Es tut uns wirklich leid, aber wir werden versuchen ihn im nächsten Spiel wieder unterzubringen.

Zurück zum Spiel
Sobald Sie Ihren Spielstand gespeichert oder die Einstellungen verändert haben, könne Sie mit Hilfe des Buttons „Back“ zum Spiel zurück kehren.
Beenden des Spiels
Das Spiel kann jederzeit in den Optionen durch anklicken des Button „Quit“ mit der linken Maustaste beendet werden.

Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich beenden wollen – klicken Sie auf „OK“ und das Spiel wird beendet.

Dumme Hintergrundinformationen
Cool, jetzt weiß ich wie man „Gilbert Goodmate und der Pilz von Phungoria“ spielt. Ich hab nur noch eine Frage... können Sie mir ein paar Hintergrundinformationen über den Fun, den ihr beim programmieren des Spiels hattet, geben?

Im Prelusion Head Office in Schweden melden sich unsere Mitarbeiter normalerweise mit „Prelusion...“ und dann mit ihrem Namen. Also Mike Hiltunen normalerweise sagen: „Prelusion, Mike.“ Naja, einmal, als wir stundenlang an dem Spiel gearbeitet hatten, klingelte das Telefon. Mike hob ab und sagte: Prelusion, Gilbert.“

Die Animationen für Gilberts Charakter wurden sechsmal komplett überarbeitet... dreimal für die Original Amiga Version, dreimal für unser PC Projekt.

Ach und während des Projekts ist Mike Ziganek zweimal umgezogen, hatte nebenher noch drei andere Jobs, ist mit seinem Auto mehr als 82.000 km gefahren, ist über 2700mal mit seinem Hund spazieren gegangen, hat eine kleine Tochter (Elena) bekommen und hat seine Frau jedes Mal verrückt gemacht sobald er auch nur den Namen „Gilbert“ erwähnt hat. Er hat ca. 4000 Stunden an dem Spiel gearbeitet, hat mehr als 3MB Quellencodes geschrieben (über 120.000 Zeilen), hat ca. 130 „offizielle“ Versionen der Gameengine bei Mike Hiltunen abgeliefert und mehr als 3 GB Datenverkehr mit dem Server von Prelusion gehabt. (Whew!)

David Engdahl ist die Treppe vom Erdgeschoss bis in das Studio im zweiten Stock ungefähr 8000mal hoch und runter gegangen, hat sich ungefähr 400 Stunden gefragt, warum sein Computer schon wieder rumspinnt und hat ca. 1000mal Mike Hiltunen gebeten, die Zip Diskette in sein Zip Laufwerk einzulegen.

Gibt es tatsächlich Pilzfestivals? Natürlich, eines findet sogar am selben Tag statt wie im Spiel, nämlich am 17. September.

Der 17. September ist Daniel Nilssons Geburtstag – deshalb hat er das Pilzfest auf dieses Datum gelegt.

Vandertseen der Schmied, wurde nach dem Onkel von Lorne benannt, dessen Nachname Vandersteen ist. Und Prinzessin Michelle wurde nach seiner Frau Michelle benannt. Gregur Toothberg wurde nach dem Prelusion Manager Greger Tandberg benannt.

Mats Öhr ist unter Anderem auch ein exzellenter Gitarrenspieler und zusammen mit David hat er den Country Song, der in Madame Zyz’s Radio läuft, komponiert. Sie haben den Sound an einem einzigen Abend geschrieben.

Wenn Patrick Brodesson nicht programmiert hat, dann hat er die Stimmen für das Schaf, den Vogel, den Flaschengeist und den Troll gemacht.

Daniel fand ein Foto in einem Album, als er seinen Großvater Malvin besuchte. Das Foto zeigte, wie Malvin einen riesenhaften Pilz gefunden hatte ... das Foto wurde vor über 20 Jahren aufgenommen, lange bevor Prelusion anfing das Spiel zu programmieren.

Orlando Baez rauchte Zigarren, als er die Charaktere für das Spiel zeichnete.

Philip Williams arbeitete ca. 8 Monate an den Bildschirmhintergründen. Er musste dies in seiner Freizeit tun, da er während dieser Zeit bei einer anderen Gesellschaft angestellt war.

Die folgenden Charaktere wurden entfernt, bevor wir die letzte Version freigaben: drei Touristen, der Bürgermeister, der König, ein Briefträger und ein Holzfäller. Wir haben aus mehreren Gründen entfernt.

Das Team hinter „Gilbert Goodmate und der Pilz von Phungoria“

Story & Design
Daniel Nilsson
Lorne Laliberte

Additional Story & Design
Mike Hiltunen
David Egdahl
Mats Öhr
Patrick Broddesson

Original Story & Design
Daniel Nilsson
David Engdahl
Mike Hiltunen
Joel Ygberg
Per Hemmingsson

Lead Dialogue Writer (english Version)
Lorne Laliberte

Assistant Writer
Daniel Nilsson

Project Manager
Mike Hiltunen

Assistant Projekt Management
Daniel Nilsson
Mats Öhr

Game Engine Development
Michael Ziganek

IGSL (Integrated Game Script Language) Development
Michael Ziganek
Mike Hiltunen

Game Scripting
Mike Hiltunen
Patrick Broddesson

Dialogue System Development
Lorne Laliberte
Mike Hiltunen
Michael Ziganek

Additional Tools Programming
Mike Hiltunen

Setup Programming
Patrick Broddesson

Lead Character Designer
Orlando Baez

Art Director
Daniel Nilsson

Senior Background Artists
Philip Williams
James Beveridge

Lead Animator
Mats Öhr

Senior 2D Animators
Jack Williams
Mark Aguera
Malin Almén

Lead Cutscene Animator
Eric Gillam

Lead 3D Artist
Lars Alnesjö

Cutscene Storyboard Design
Mats Öhr

Music Composer
David Engdahl

Sound FX
David Engdahl

2D Cleanup
Matthias Hiltunen
Torbjörn Hiltunen

Project Development Director
Andrew Reed

Voices Recorded at
Pang Ljud, Stockholm

Voice Recording Engineer
Peter Wendin

Voice Recording Sound Editors

Johan Malmgren
Annika Thedwall

Additional Voice Recordings Sound Editing
Lorne Laliberte

Quality Assurance Lead
Mike Hiltunen

Anders Hasselqvist
Andrew Langley
Axel Steinbiss
Burak Hantal
Carolyn Kenelly
Chris Okelberry
Cliff Perry
David Quan
Eric Nagle
Fred Philipp
Gilbert Olsson
Joel Lexier
John Steendijk
Len Green
Mara Sharnell
Mark Parrish
Melanie Young
Pontus Nydensten
Sara Schrank
Tim Belefleur
Tom Hepner
Yanir Raz
Gary Reeb
James Stark
Ola Hansson
Sander Voorn
Will Decker

Special Thanks

Special thanks to Matt Risley, Ken Kemp, Roger Hollinghurst, Jim Philpot, Kelly-Ann Styles and Nicola Sawyer